MANUEL D'INSTRUCTIONS

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES

COMMANDES DE BASE AU BÂTON (SYNCHRONISATION ET ZONE)

Élan normal	Touche ⊗
Élan de contact	Touche ○
Demi-élan	Touche ⊗ (press and release)
Élan complet	Touche □
Sens de l'élan dans la zone (uniquement dans le paramètre de l'interface de la zone)	Joystick gauche
Amorti sacrifice	Touche △ (appui anticipé)
Amorti accéléré	Touche △ (appui tardif)

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE FRAPPE EN MODE ANALOGIQUE PUR

Enjambée	Joystick droit (tirer vers le bas)
Élan	Joystick droit (pousser vers le haut)
Demi-élan	Joystick droit (relâcher)
Amorti	Joystick droit ↑ (maintenir)
Amorti accéléré	Joystick droit ↑ (pousser vers le haut tardivement)
Sens de l'élan dans la zone	Joystick droit (orienté vers l'intérieur ou l'extérieur)

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DIVERSES AU BÂTON (TOUS LES MODES)

Historique du lancer et estimation du lancer	R
Statut du lanceur/frappeur	Touche SELECT
Analyse du lanceur	Touche L via la fenêtre d'état L/F
Analyse du batteur	Touche R via la fenêtre d'état L/F
Afficher les informations sur l'élan/ le lancer	Touche ▶ (uniquement lorsque l'option est définie sur la touche)
Annonce de temps mort par le frappeur (avant l'élan du lanceur)	Touche ▼
Accéder au Menu rapide	Touche ▲
Suspendre le jeu	Touche START /coup sur l'icône Pause en haut à droite

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES AVANCÉES AU BÂTON (TOUS LES MODES)

Estimer le type de lancer	R + ICÔNE/toucher l'icône Type de lancer
Estimer la zone de lancer (sauf en mode synchronisation)	R + joystick gauche/toucher la zone Strike Zone
Influencer une balle frappée	Touche R + joystick droit ↑
Influencer une balle bondissante	Touche R + joystick droit ↓
Influencer le 1er	Touche R + joystick droit →
Influencer le 3e	Touche R + joystick droit ←

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE BASE AU LANCER

Type de lancer 1	⊗/toucher l'icône Type de lancer
Type de lancer 2	Touche ○
Type de lancer 3	Touche △
Type de lancer 4	Touche □
Type de lancer 5	R
Lancer hors cible	L + ⊗/toucher l'icône Type de lancer
But sur balles intentionnel	L + ○/toucher l'icône Type de lancer
Menu d'état du lanceur/frappeur	Touche SELECT
Menu rapide	Touche ▲ (Toucher)

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE LANCER EN MODE ANALOGIQUE PUR

Commencer le lancer	Joystick droit (tirer vers le bas)
Définir la vitesse/le moment du lancer	Joystick droit (pousser vers le haut rapidement/lentement)
Définir la précision	Joystick droit (orienté dans la direction de la cible du compteur)

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER

Lancer la balle	Touche ⊗
Prendre à contre-pied au premier but	Touche L + ○/coup sur la touche arrière →
Prendre à contre-pied au deuxième but	Touche L + △/coup sur la touche arrière ↑
Prendre à contre-pied au troisième but	Touche L + □/coup sur la touche arrière ←

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER CONT.

Déplacement classique	DE BUT (appuyer deux fois)/ coup lent
Déplacement rapide	(toucher)/coup rapide
Déplacement trompeur	(maintenir)/coup à deux doigts
Placer la balle dans la zone	Joystick gauche
Descendre du monticule (à partir de la prise d'élan ou de l'étirement)	Touche R

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER (RTTS)

Lancer la balle	Touche ⊗
Prendre à contre-pied au premier but	Touches L + ▣/coup sur la touche arrière ←
Prendre à contre-pied au deuxième but	Touches L + ⊗/coup sur la touche arrière ↓
Prendre à contre-pied au troisième but	Touches L + ◉/coup sur la touche arrière →

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER (RTTS) CONT.

Déplacement classique	DE BUT (appuyer deux fois)/ coup lent
Déplacement rapide	(toucher)/coup rapide
Déplacement trompeur	(maintenir)/coup à deux doigts
Placer la balle dans la zone	Joystick gauche
Descendre du monticule (à partir de la prise d'élan ou de l'étirement)	Touche R

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE JEU AU CHAMP

Déplacer le joueur	Joystick gauche ou touches directionnelles
Lancer vers le premier but	Touche ◯/coup sur la touche arrière →
Lancer vers le deuxième but	Touche △/coup sur la touche arrière ↑
Lancer vers le troisième but	Touche □/coup sur la touche arrière ←
Lancer au marbre	Touche ✕/coup sur la touche arrière ↓
Lancer vers l'intercepteur	Touche L
Feinte de lancer	ICÔNE (toucher même direction que pour le lancer sélectionné)
Sauter/Plonger	Touche R/joystick droit ↑ (avec ou sans ballon)

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE LANCER EN MODE ANALOGIQUE PUR

Déplacer le joueur	Joystick gauche ou touches directionnelles
Lancer vers le premier but	Joystick droit ➡
Lancer vers le deuxième but	Joystick droit ⬆
Lancer vers le troisième but	Joystick droit ⬅
Lancer au marbre	Joystick droit ⬇
Lancer vers l'intercepteur	Touche L + Joystick droit
Feinte de lancer	Joystick droit (toucher même direction que pour le lancer sélectionné)
Définir la vitesse du lancer	Joystick droit (maintenir plus longtemps pour définir la vitesse)

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DU COUREUR (AVANT LE LANCER)

Cibler le coureur	Joystick gauche (pointer en direction de l'emplacement du coureur)
Voler, tous les coureurs	L/coup à deux doigts sur la touche arrière ←
Voler un but, coureur individuel	Joystick gauche + L (maintenir enfoncée et relâcher au moment souhaité)/coup sur la touche arrière ← (après ciblage du coureur)
S'éloigner du but, tous les coureurs	Joystick droit ←/coup à un doigt sur la touche arrière ←

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DU COUREUR (AVANT LE LANCER) CONT.

S'éloigner du but, coureur individuel	Joystick gauche (pointer vers l'emplacement du coureur ⬅/coup à un doigt sur la touche arrière ⬅
Retourner au but, tous les coureurs	Joystick gauche ➡/coup à un doigt sur la touche arrière ➡
Retourner au but, coureur individuel	Joystick gauche (pointer vers l'emplacement du coureur) + joystick droit ➡/coup à un doigt sur la touche arrière ➡

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DU COUREUR (APRÈS LE LANCER)

Cibler le coureur	Joystick gauche (pointer en direction de l'emplacement du coureur)
Avancer, tous les coureurs	Touche L
Avancer, coureur individuel	Joystick gauche + ICÔNE
Retourner au but, tous les coureurs	Touche R
Retourner au but, coureur individuel	Joystick gauche + ICÔNE
S'arrêter, coureur individuel	L + R

MLB 14 THE SHOW

GLISSADE

La tête la première, tout droit	Joystick droit ↑
La tête la première, mouvement vers la gauche	Joystick droit ↖
La tête la première, mouvement vers la droite	Joystick droit ↗
Les pieds en avant, mouvement vers la gauche	Joystick droit ←/Joystick droit ↙
Les pieds en avant, mouvement vers la droite	Joystick droit →/Joystick droit ↘
Les pieds en avant, tout droit	Joystick droit ↓
Passer le marbre (lorsque le receveur n'est pas en position)	Joystick droit ↓
Empêcher le double jeu	Joystick droit ↓

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE JEU AU CHAMP AVANT LE LANCER (COMMANDES ANALOGIQUES)

Déplacer le joueur	Joystick gauche ou touches directionnelles
Activer la vue 3e personne	Touche R
Appel à retrait-surprise au 1er (lorsqu'un coureur est couvert)	Touche L + Joystick droit ←
Appel à retrait-surprise au 2e (lorsqu'un coureur est couvert)	Touche L + Joystick droit ↓
Contrôler la caméra	Joystick droit

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE JEU AU CHAMP APRÈS LE LANCER (COMMANDES ANALOGIQUES)

Déplacer le joueur	Joystick gauche ou touches directionnelles
Lancer vers le but	Joystick droit (en direction du but)
Lancer vers l'intercepteur	Touche L + joystick droit
Sauter/plonger	Touche R (la situation du jeu détermine l'action)

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE JEU AU CHAMP AVANT LE LANCER (COMMANDES DE TOUCHE)

Déplacer le joueur	Joystick gauche ou touches directionnelles
Activer la vue 3e personne	Touche R
Appel à retrait-surprise au 1er (lorsqu'un coureur est couvert)	Touche L + ▣
Appel à retrait-surprise au 2e (lorsqu'un coureur est couvert)	Touche L + ⊗
Contrôler la caméra	Joystick droit

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE JEU AU CHAMP APRÈS LE LANCER (COMMANDES DE TOUCHE)

Déplacer le joueur	Joystick gauche ou touches directionnelles
Lancer vers le premier but	Touche □/coup sur la touche arrière ←
Lancer vers le deuxième but	Touche ✕/coup sur la touche arrière ↓
Lancer vers le troisième but	Touche ○/coup sur la touche arrière →
Lancer au marbre	Touche △/coup sur la touche arrière ↑
Lancer vers l'intercepteur	Touche L
Sauter/plonger	Touche R (la situation du jeu détermine l'action)

MLB 14 THE SHOW

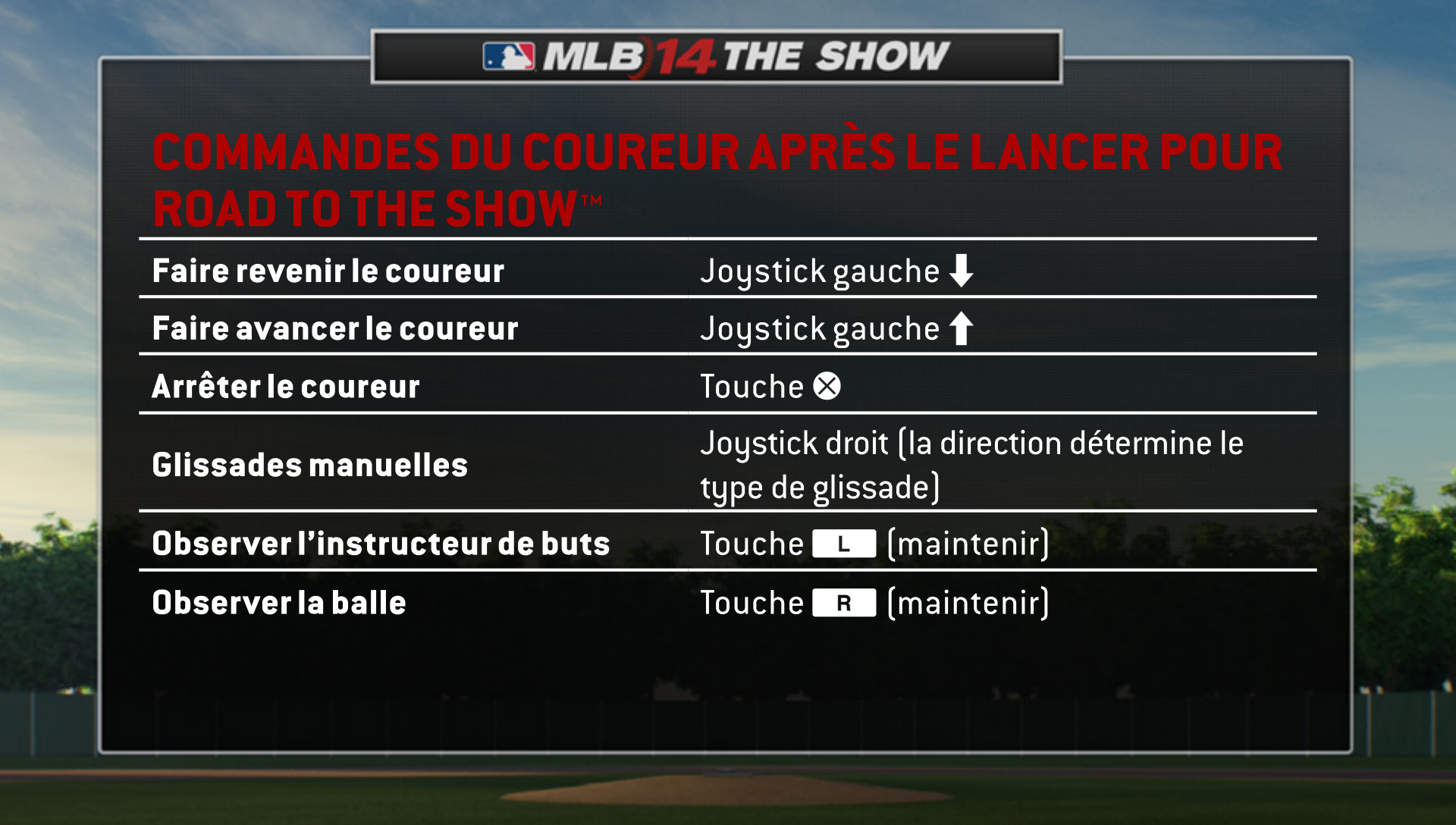
COMMANDES D'ANNONCE DU RECEVEUR (RTTS)

Sélectionner le type de lancer 1	Touche ⊗
Sélectionner le type de lancer 2	Touche ○
Sélectionner le type de lancer 3	Touche △
Sélectionner le type de lancer 4	Touche □
Sélectionner le type de lancer 5	Touche R
Sélectionner le lancer hors cible	Touche L + ⊗
Sélectionner le but sur balles intentionnel	Touche L + ○
Indiquer l'emplacement du lancer/Déplacer le gant	Joystick gauche
Confirmer la sélection du lancer	Touche ⊗
Annuler la sélection de lancer	Touche L

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DU COUREUR AVANT LE LANCER POUR ROAD TO THE SHOW™

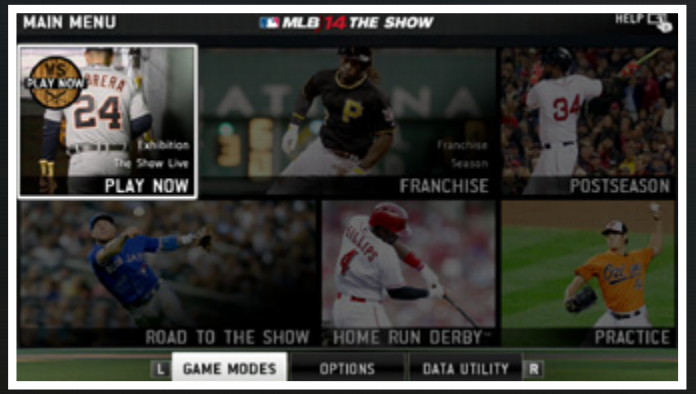
Réduire l'avance/revenir	Touche L/coup sur la touche arrière ⬅
Augmenter l'avance	Touche R/coup sur la touche arrière ➡
Se pencher en avant	Touche R (maintenir)
Se pencher en arrière	Touche L (maintenir)
Voler un but	Joystick gauche ➡/coup à deux doigts sur la touche arrière ➡
Contrôler la caméra	Joystick droit



COMMANDES DU COUREUR APRÈS LE LANCER POUR ROAD TO THE SHOW™

Faire revenir le coureur	Joystick gauche ⬇
Faire avancer le coureur	Joystick gauche ⬆
Arrêter le coureur	Touche ⊗
Glissades manuelles	Joystick droit (la direction détermine le type de glissade)
Observer l'instructeur de buts	Touche L (maintenir)
Observer la balle	Touche R (maintenir)

MENU PRINCIPAL



À partir de l'Écran-titre, toucher ? dans le coin supérieur droit de l'écran tactile pour accéder au Menu principal. Appuyez ensuite sur les touches L ou R pour basculer entre les différents onglets : Modes de jeu, Options et Utilitaire de données.

MLB 14 THE SHOW

PARAMÈTRES D'UTILISATION

Si vous utilisez *MLB® 14 The Show™* pour la première fois, vous serez invité à indiquer votre niveau (Débutant ou Expérimenté) avant d'accéder au Menu principal. Sélectionnez DÉBUTANT pour activer le mode Débutant et profiter d'une difficulté modérée. Sélectionnez EXPÉRIMENTÉ si vous connaissez déjà la série et souhaitez jouer en mode Vétéran. Outre l'ajout de jauges de lancer et de jeu au champ, vous pourrez entièrement contrôler la course autour des buts et le jeu au champ.

REMARQUE : Vous pouvez modifier les paramètres de commande et le niveau de difficulté à tout moment dans la section Paramètres d'utilisation du menu Options.

MLB 14 THE SHOW

MODE DÉBUTANT

Le mode Débutant est de retour pour aider les nouveaux joueurs à découvrir *MLB® 14 The Show™* à leur propre rythme. Réglez le niveau de difficulté sur Débutant pour activer le système de progression naturelle des compétences du mode Débutant. Le système adaptatif d'intelligence artificielle augmente le niveau de difficulté à mesure que vous maîtrisez les techniques de jeu et vous permet de vous familiariser progressivement avec les commandes.

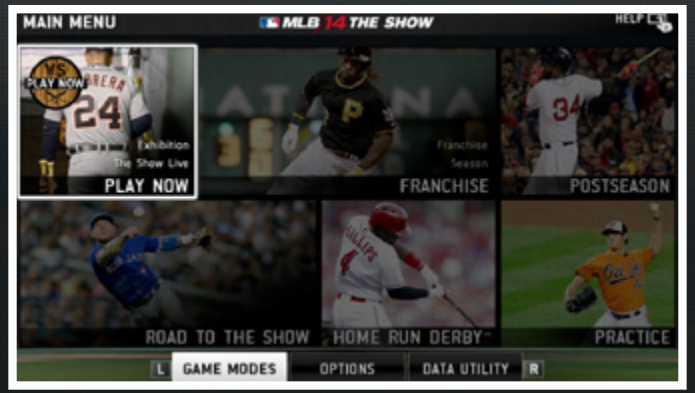
NIVEAU DE DIFFICULTÉ DYNAMIQUE

Si vous ne savez pas quel mode de difficulté choisir au début du jeu, optez pour le plus simple. L'ordinateur s'adaptera à votre niveau en cours de partie. Il évaluera automatiquement vos talents et augmentera ou réduira la difficulté selon vos performances. Comme la frappe et le lancer sont traités séparément, vous pouvez augmenter la difficulté de l'une des deux compétences selon votre niveau de maîtrise. Tout changement de difficulté vous sera automatiquement notifié à l'écran.

MLB 14 THE SHOW

MODES DE JEU

Sélectionnez un mode de jeu pour participer à un match de baseball, affronter d'autres joueurs en ligne, affûter vos compétences ou entamer une nouvelle carrière de joueur ou de directeur de club MLB.



À VOUS DE JOUER

Participez à un match de baseball et tentez de remporter une victoire éclatante sur le terrain. Vous pouvez choisir parmi des matchs diffusés ou des rencontres en direct, pour jouer à des jeux d'hier, d'aujourd'hui ou de demain à partir des vraies listes de joueurs et calendriers de la saison MLB 2014.

MLB 14 THE SHOW

ÉQUIPE PROFESSIONNELLE

Glissez-vous dans la peau du directeur général d'une ou de plusieurs équipes et apprenez à gérer les responsabilités d'un club professionnel de baseball. Vous devrez découvrir de nouveaux talents, repêcher les joueurs de ligue mineure, gérer les contrats, décider des formations sur le terrain et vous assurer d'avoir la meilleure équipe possible sans dépasser votre budget. Vous devrez également superviser chaque entraînement pour préserver la forme de vos joueurs tout au long de la saison.

APRÈS-SAISON

Le mode après saison vous plonge directement dans l'action pour voir si votre équipe peut gagner. Jouez avec une équipe ou plus dans les séries de Division, de Championnat et de World Series. Pour chaque série, vous pouvez déterminer le vainqueur avec un seul match ou avec le meilleur des trois, cinq ou sept matchs.

MLB 14 THE SHOW

ROAD TO THE SHOW™ (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE)

Le mode Road to the Show™ poursuit son évolution avec *MLB® 14 The Show™*. Tout d'abord, le système de progression a été entièrement repensé. La logique a été optimisée et les objectifs de progression ont été supprimés. Vous pouvez également démarrer une carrière RTTS grâce au Tournoi amateur Topps®, qui vous permet de disputer une série de matchs contre de jeunes espoirs de ligues mineures. Le système d'entraînement, la logique, les écrans et les modes ont été remaniés. Parmi les améliorations notables, le processus de création de joueur fait peau neuve, le point de vue du diffuseur fait son grand retour et le mode de réception a été repensé pour offrir une expérience jamais vue auparavant.

MLB 14 THE SHOW

HOME RUN DERBY™

Jouez une partie de Home Run Derby™ en ligne ou hors ligne. Vous pouvez même jouer en ligne avec d'autres joueurs sur système PlayStation®3, système PlayStation®4 ou système PlayStation®Vita grâce à la fonction Cross-Play. Avez-vous ce qu'il faut pour figurer dans le classement de Home Run Derby™?

S'EXERCER

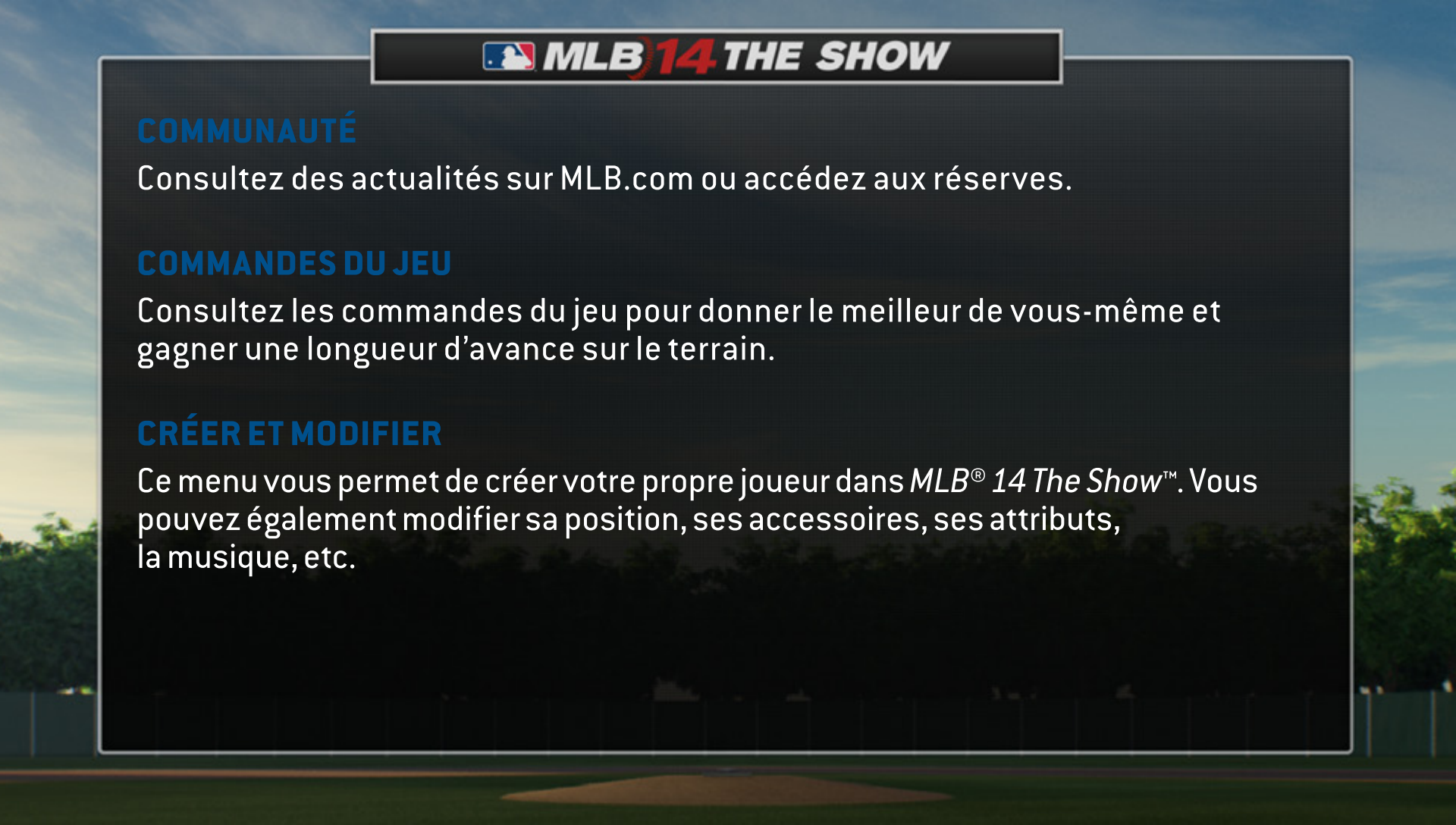
Souhaitez-vous parfaire vos compétences? Pratiquez votre frappe ou votre lancer avant d'attaquer une véritable partie de *MLB® 14 The Show™*.

OPTIONS

Réglez les paramètres d'utilisation, ajustez le volume de la musique et des effets sonores, consultez les commandes du jeu, créez ou modifiez un joueur, gérez vos listes de joueurs ou visionnez les crédits.

PARAMÈTRES D'UTILISATION

Sélectionnez PARAMÈTRES D'UTILISATION pour régler les Options de jeu, les Options audio/vidéo, les Options de mode et définir votre équipe préférée. Sélectionnez MES CURSEURS pour ajuster les paramètres de certains mouvements sur le terrain.



COMMUNAUTÉ

Consultez des actualités sur MLB.com ou accédez aux réserves.

COMMANDES DU JEU

Consultez les commandes du jeu pour donner le meilleur de vous-même et gagner une longueur d'avance sur le terrain.

CRÉER ET MODIFIER

Ce menu vous permet de créer votre propre joueur dans *MLB® 14 The Show™*. Vous pouvez également modifier sa position, ses accessoires, ses attributs, la musique, etc.

MLB 14 THE SHOW

GESTION DES LISTES DE JOUEURS

Accédez au menu Gestion des listes de joueurs pour modifier vos listes de joueurs. Sélectionnez une équipe pour afficher les Transferts de joueurs, les Formations et les Rotations de lanceurs et gérez les listes en important et en transférant des joueurs à votre guise. Retrouvez n'importe quel joueur dans le jeu avec la nouvelle fonction de recherche de joueur. Choisissez parmi 30 critères de recherche différents pour retrouver des joueurs grâce à des statistiques, des attributs ou des ensembles de compétences spécifiques.

CRÉDITS

Consultez les crédits pour connaître l'équipe à l'origine de *MLB® 14 The Show™*.

MLB 14 THE SHOW

UTILITAIRE DE DONNÉES

Sauvegardez, chargez ou supprimez les données de votre partie en cours.

SAUVEGARDER

Sauvegardez vos curseurs et vos listes de joueurs.

CHARGER

Chargez vos curseurs et vos listes de joueurs précédemment enregistrés.

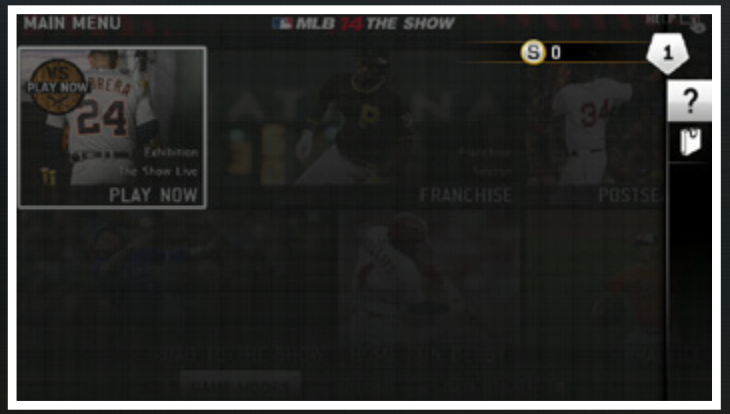
SUPPRIMER

Supprimez les données d'une partie sauvegardée.

SAUVEGARDER LA LISTE DE JOUEURS ACTIVE

Sauvegardez votre liste de joueurs active en ligne.

MENU RAPIDE



Appuyez deux fois sur le coin supérieur droit de l'écran tactile pour afficher le Menu rapide lorsque vous parcourez le Menu principal ou le menu d'un mode de jeu. Vous pourrez ensuite afficher votre Profil universel et consulter votre expérience, votre niveau et vos statistiques, ou obtenir de l'aide pour connaître les différentes touches de raccourci ou accéder à la boutique pour acheter des articles.

MLB 14 THE SHOW

THE SHOW™ LIVE (RENCONTRES EN DIRECT)

The Show™ Live (Rencontres en direct) est un mode de diffusion dynamique qui affiche les face à face, les formations et les lanceurs partants en utilisant des données réelles de la MLB. Vivez la Ligue nationale de baseball comme jamais auparavant! Participez à un match récent, écoutez les commentateurs évoquer les dernières actualités de la MLB et profitez de statistiques à jour sur les joueurs et les équipes. Jouez les matchs du jour ou tournez les pages du calendrier pour revivre vos matchs préférés de la saison.

DÉMARRAGE

Le menu The Show™ Live (Rencontres en direct) comprend un calendrier résumant tous les matchs de la saison. Le score et la liste des frappeurs sont affichés en surbrillance dans le volet de droite. Sélectionnez un match et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix. Choisissez l'équipe que vous souhaitez contrôler, réglez le niveau de difficulté et ajustez votre uniforme avant de lancer la partie.

Appuyez sur la touche START à tout moment pour accéder au menu Pause. Ici, vous pouvez consulter les statistiques des joueurs, afficher les remplacements, changer de côté, lire le résumé du match, réviser les commandes, accélérer le défilement de la rencontre, etc.

REMARQUE : Lorsque vous accélérez une rencontre, vous pouvez interrompre la simulation et reprendre la main à tout moment en appuyant sur la touche △.

Une fois la rencontre terminée, l'écran d'Après-match affiche le nom du meilleur joueur, le sommaire officiel, l'analyse du lanceur et du frappeur et le journal du match.

MLB 14 THE SHOW

ÉQUIPE PROFESSIONNELLE

Gérez une ou plusieurs de vos équipes de baseball préférées et tentez de les mener jusqu'à la victoire au fil de la saison! Vous serez notamment chargé de repérer et de repêcher des joueurs talentueux, de préparer des entraînements spécialisés visant à développer les compétences clés, de recruter et de licencier le personnel et de gérer le budget. Votre budget sera calculé en fonction du rapport victoires/défaites de votre équipe. Si vous voulez de gros moyens, assurez-vous de gagner un maximum de matchs!

La qualité de votre équipe professionnelle dépendra entièrement de vos choix en matière de sélection et d'entraînement. Vos joueurs et votre budget évolueront au fil de votre progression. Vous devrez prendre ces changements en compte et ajuster votre stratégie pour continuer à vous améliorer.

MLB 14 THE SHOW

DÉMARRAGE

Lorsque vous lancez le mode Équipe professionnelle pour la première fois, faites défiler les équipes à l'aide du joystick gauche et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer votre choix. Vous pouvez définir le niveau de difficulté pour chaque équipe à l'aide du joystick droit. Sélectionnez la ou les équipes que vous souhaitez gérer, puis appuyez sur la touche START pour continuer.

MLB 14 THE SHOW

Sur l'écran suivant, vous pourrez activer ou désactiver les options Repêchage de rêve, Contrôle des listes de joueurs de l'ordinateur, Forcer les échanges et Frappeur désigné. Ces paramètres vous permettent de personnaliser votre expérience de gestion en rendant l'impossible possible ou en renforçant le réalisme de la simulation. Vous souhaitez créer l'équipe de vos rêves en recrutant n'importe quel joueur de n'importe quelle équipe? Activez l'option Repêchage de rêve et le tour est joué! Vous souhaitez renforcer le réalisme des échanges? Désactivez l'option Forcer les échanges pour laisser la possibilité aux autres équipes de refuser vos propositions si elles ne sont pas dans leur intérêt.

Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez sur la touche ⊗ pour accéder au menu Équipe professionnelle et démarrer votre carrière de directeur général.

MENU ÉQUIPE PROFESSIONNELLE

Le menu Équipe professionnelle vous permet de participer à des matchs, d'entraîner vos joueurs, de recruter des talents, etc. Appuyez sur les touches L ou R pour faire défiler les écrans : Accueil, Tour de la ligue, Effectifs, Acquisitions, Options et Utilitaires de données.

ACCUEIL

Affichez le calendrier, terminez l'entraînement de printemps (Spring Training™) pour entamer directement la saison, consultez vos entraîneurs actuels, entraînez vos joueurs et commencez le recrutement.

MLB 14 THE SHOW

TOUR DE LA LIGUE

Affichez les classements, les statistiques, les récompenses et les premiers de la ligue. Les sections Meilleurs joueurs et Votes pour élire les vedettes vous aideront à repérer les joueurs qui feront entrer votre équipe dans l'histoire de la MLB.

EFFECTIFS

Ce menu vous permettra de prendre des décisions importantes qui reflètent vos talents de gestionnaire lorsque vos joueurs sont sur le terrain. Gérez votre liste de joueurs, vos formations et vos rotations de lanceurs, consultez la liste des blessés ou recherchez un joueur particulier pour renforcer votre équipe de rêve.

MLB 14 THE SHOW

ACQUISITIONS

Personnalisez votre équipe en réalisant des échanges et des transactions, affichez les joueurs disponibles, examinez les contrats actuels de vos joueurs, recrutez de nouveaux talents en repêchage et consultez la composition de la liste de joueurs.

OPTIONS

Réglez les paramètres d'utilisation, ajustez le niveau de difficulté de certains mouvements dans Mes curseurs et révisez les commandes dans Commandes de jeu.

UTILITAIRE DE DONNÉES

Sauvegardez votre partie, chargez ou supprimez une ancienne sauvegarde, téléchargez votre partie sur le Cloud.

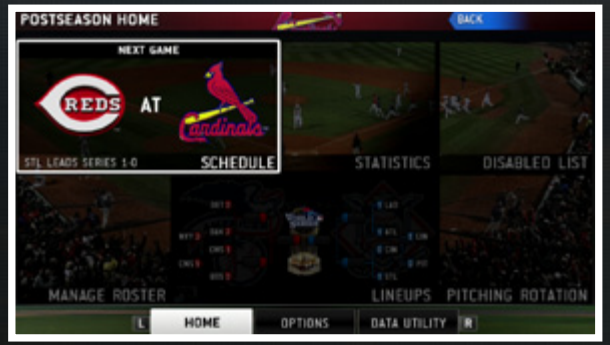
MLB 14 THE SHOW

APRÈS-SAISON

Entraînez-vous pour les World Series en mode Après-saison. Pour commencer, choisissez la liste de joueurs actuelle, une liste de joueurs par défaut ou une liste de joueurs que vous avez sauvegardée précédemment. Vous pouvez alors parcourir les 10 équipes et en choisir une ou toutes les choisir. Appuyez sur ⊗ pour sélectionner une équipe, puis faites défiler les niveaux de difficulté à l'aide du joystick droit et sélectionnez-en un. Quand vous êtes prêt, appuyez sur la touche START pour confirmer vos sélections.

Vous pourrez ensuite peaufiner votre expérience après-saison. Ajustez la longueur des séries de Division, Championnat et World Series, définissez la règle du Frappeur désigné comme vous le souhaitez et choisissez votre stade. Touchez sur l'écran tactile pour aller au menu d'accueil après-saison.

ACCUEIL APRÈS-SAISON

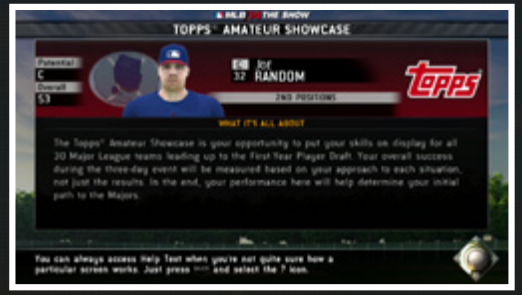


Le menu d'accueil après-saison vous permet de jouer, d'examiner les statistiques de vos équipes, de gérer votre liste de joueurs et bien plus encore. Consultez la liste des blessés, ajustez vos formations, vos rotations de lanceurs et consultez le calendrier pour voir où vos équipes devront jouer prochainement pour devenir champions du monde.

MLB 14 THE SHOW

ROAD TO THE SHOW™ (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE)

Chaussez les crampons d'un joueur de la MLB et faites-le entrer en ligue majeure dans le mode Road to the Show™ (RTTS, En route vers la rencontre). Ce mode solo vous plonge au cœur l'action et vous permet de gravir progressivement les échelons du baseball, des ligues mineures aux World Series, en prouvant vos capacités sur le terrain.



Chaque match affiche des graphismes et des prises de vue réalistes. Le système audio reproduit fidèlement l'ambiance sur le terrain et vous permet d'entendre les bruits de la foule, les cris des joueurs et les autres effets sonores perçus par votre joueur. Ressentez l'excitation de la découverte lors de votre premier match et fêtez vos victoires en fin de saison!

MLB 14 THE SHOW

DÉMARRAGE

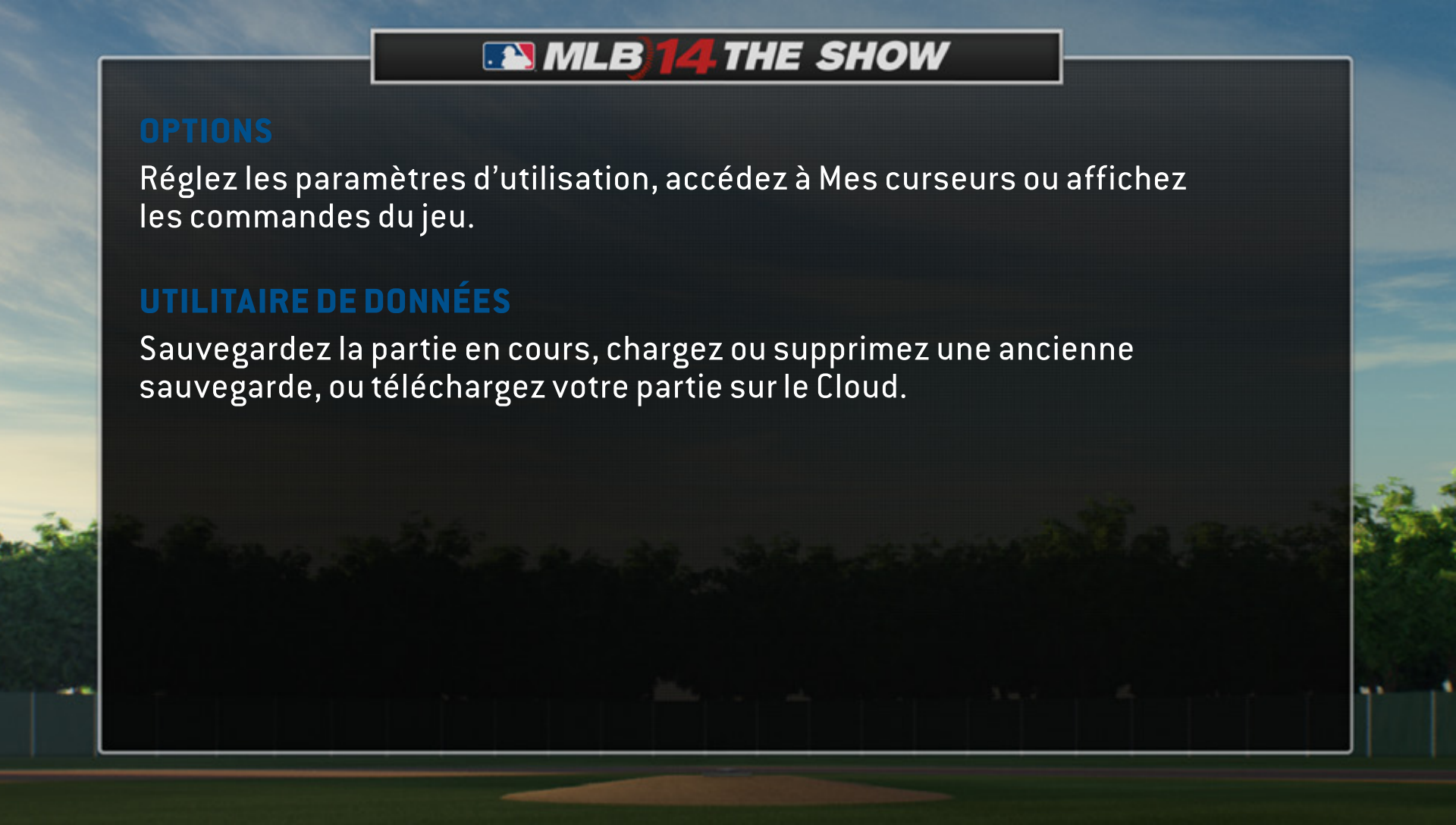
Pour démarrer une nouvelle carrière, choisissez une liste de joueurs et sélectionnez un véritable joueur de la MLB ou créez un nouveau joueur de toutes pièces. Si vous choisissez un joueur existant, vous ne pourrez pas retoucher ses compétences, ses animations exclusives, ses accessoires, ni son aspect physique. Si vous créez votre propre joueur, vous pourrez définir tous ces éléments (son poste principal, son aspect physique, etc.) à votre guise.

Disputez trois matchs de démonstration pour impressionner les recruteurs et tenter de décrocher une place en sélection. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez être sélectionné dès la première série. Dans le cas contraire, vous serez relégué au bas du classement. Si vous êtes mécontent de vos résultats, vous pouvez choisir de retourner sur les bancs de l'école pour rejouer les trois matchs de démonstration et tenter d'impressionner les recruteurs à nouveau.

MENU DE PRÉSENTATION RTTS

ACCUEIL

Gérez la carrière de votre joueur et personnalisez-le à tout moment dans le menu Accueil. Sélectionnez JOUER LA PROCHAINE APPARITION pour disputer un match, ENTRAÎNEMENT pour améliorer vos compétences dans des domaines précis, ou MODIFIER JOUEUR pour personnaliser l'aspect physique, les accessoires et le style de jeu de votre joueur. Vous pouvez également consulter d'autres renseignements utiles comme les points d'entraînement gagnés pour suivre l'évolution de votre poulain.


MLB 14 THE SHOW
OPTIONS
Réglez les paramètres d'utilisation, accédez à Mes curseurs ou affichez les commandes du jeu.
UTILITAIRE DE DONNÉES
Sauvegardez la partie en cours, chargez ou supprimez une ancienne sauvegarde, ou téléchargez votre partie sur le Cloud.

MLB 14 THE SHOW

NOUVELLES FONCTIONNALITÉS

Grâce à ses nouvelles fonctionnalités qui renforcent l'immersion et facilitent la navigation, *MLB® 14 The Show™* est la simulation de baseball ultime. Pour la première fois, vous pouvez incarner un joueur pendant de nombreux matchs solos hors ligne, accélérer un match en faisant défiler rapidement les frappeurs, et même transférer certaines de vos sauvegardes clés afin de les utiliser dans les prochains titres *MLB® The Show.*

MLB 14 THE SHOW

VERROUILLER UN JOUEUR

La nouvelle fonction Verrouiller un joueur vous permet de suivre un joueur en particulier tout au long du match. À l'image du mode Road to the Show™ (RTTS, En route vers la rencontre) vous pouvez disputer l'intégralité du match avec le joueur sélectionné. Les actions qui ne concernent pas votre joueur seront simulées. Vous pouvez également incarner un autre joueur ou reprendre le contrôle de l'équipe à tout moment.

REMARQUE : la fonction Verrouiller un joueur est uniquement utilisable dans les matchs solos hors ligne en mode Équipe professionnelle, Saison, Après-saison, Diffusion et The Show™ Live (Rencontres en direct).

COMPTAGE RAPIDE

La nouvelle option Comptage rapide vous permet d'accélérer le rythme des matchs. Disponible dans les modes Diffusion, Saison et Équipe professionnelle, elle permet de jouer un match de neuf manches en moins de 30 minutes tout en conservant des statistiques réalistes.

MLB 14 THE SHOW

SAUVEGARDES ANNUELLES

Pour la première fois dans l'histoire de la série, vous pourrez transférer vos sauvegardes des modes Équipe professionnelle et Road to the Show™ (En route vers la rencontre) vers le prochain titre *MLB® The Show*. En d'autres termes, vos sauvegardes de *MLB® 14 The Show™* pour ces modes seront automatiquement compatibles avec *MLB® 15 The Show™*. Ainsi, vous n'aurez plus à tout reprendre à zéro et pourrez continuer votre carrière d'une année à l'autre.

MLB 14 THE SHOW

COMMANDES DE BASE

Touche L

Touche ▶

Touche ▲

Touche ◀

Touche ▼

L Joystick gauche

Touche PS

Touche R

Touche □

Touche △

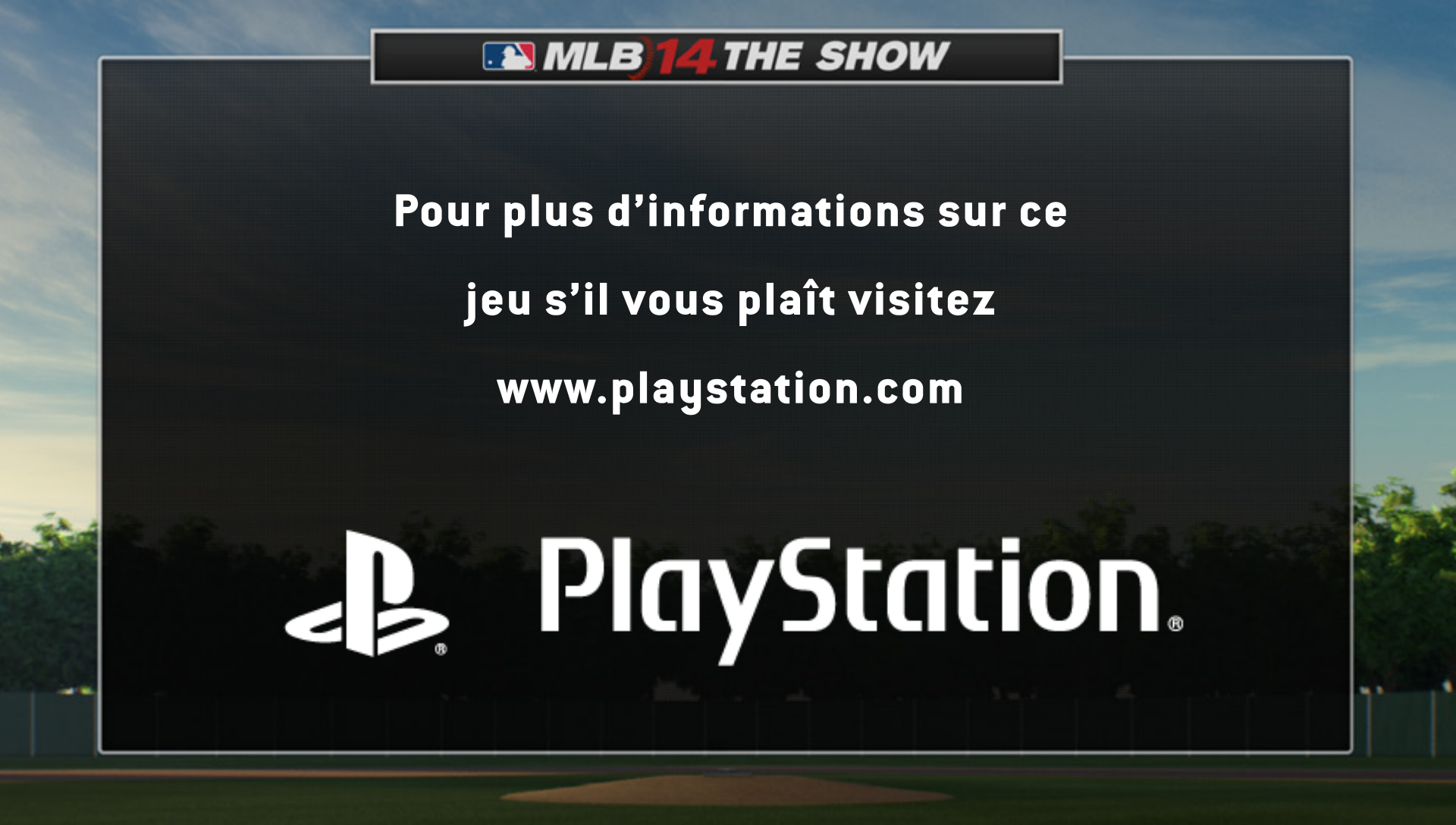
Touche ○

Touche ✕

R Joystick droit

Touche START

Touche SELECT


MLB 14 THE SHOW
Pour plus d'informations sur ce
jeu s'il vous plaît visitez
www.playstation.com
PlayStation

AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer.

CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

• vertige • troubles de la vision • clignements d'yeux ou contractions musculaires • désorientation
• perte de connaissance • saisies • mouvements involontaires ou convulsions

RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

UTILISATION DES JEUX VIDÉO AFIN D'ÉVITER LE RISQUE DE CRISE

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante del'écran (écran tactile).
- Évitez toute utilisation prolongée du système PlayStation®Vita. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Évitez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

JEU DE CARTE PRÉCAUTIONS – PARTIE 1

Gardez la carte de jeu hors de la portée des jeunes enfants pour prévenir une ingestion accidentelle.

Cette carte de jeu doit être utilisée uniquement avec le système PlayStation®Vita. Utiliser cette carte de jeu avec un autre appareil peut endommager l'appareil ou la carte de jeu.

- Ne touchez pas les connexions de la carte de jeu avec les mains ou des objets métalliques.
- Empêchez la carte de jeu d'entrer en contact avec des liquides. Ne pas plier ni faire tomber la carte de jeu ni l'exposer à un impact physique important.
- La carte de jeu ne doit jamais être désassemblée ou modifiée.

JEU DE CARTE PRÉCAUTIONS – PARTIE 2

N'utilisez pas et ne rangez pas la carte de jeu dans les endroits suivants ou dans les conditions suivantes :

- Dans une voiture avec les fenêtres fermées (particulièrement en été)/dans la lumière directe du soleil/près de sources de chaleur.
- Dans des environnements très humides ou corrosifs.
- Assurez-vous d'insérer la carte de jeu dans le bon sens.

Les données sur la carte de jeu peuvent être perdues ou corrompues dans les situations suivantes:

- Si la carte de jeu est retirée du système ou si le système est éteint pendant que des données sont lues ou enregistrées sur la carte de jeu.
- Si la carte de jeu est utilisée dans un endroit où elle peut être affectée par l'électricité statique ou le bruit électronique.

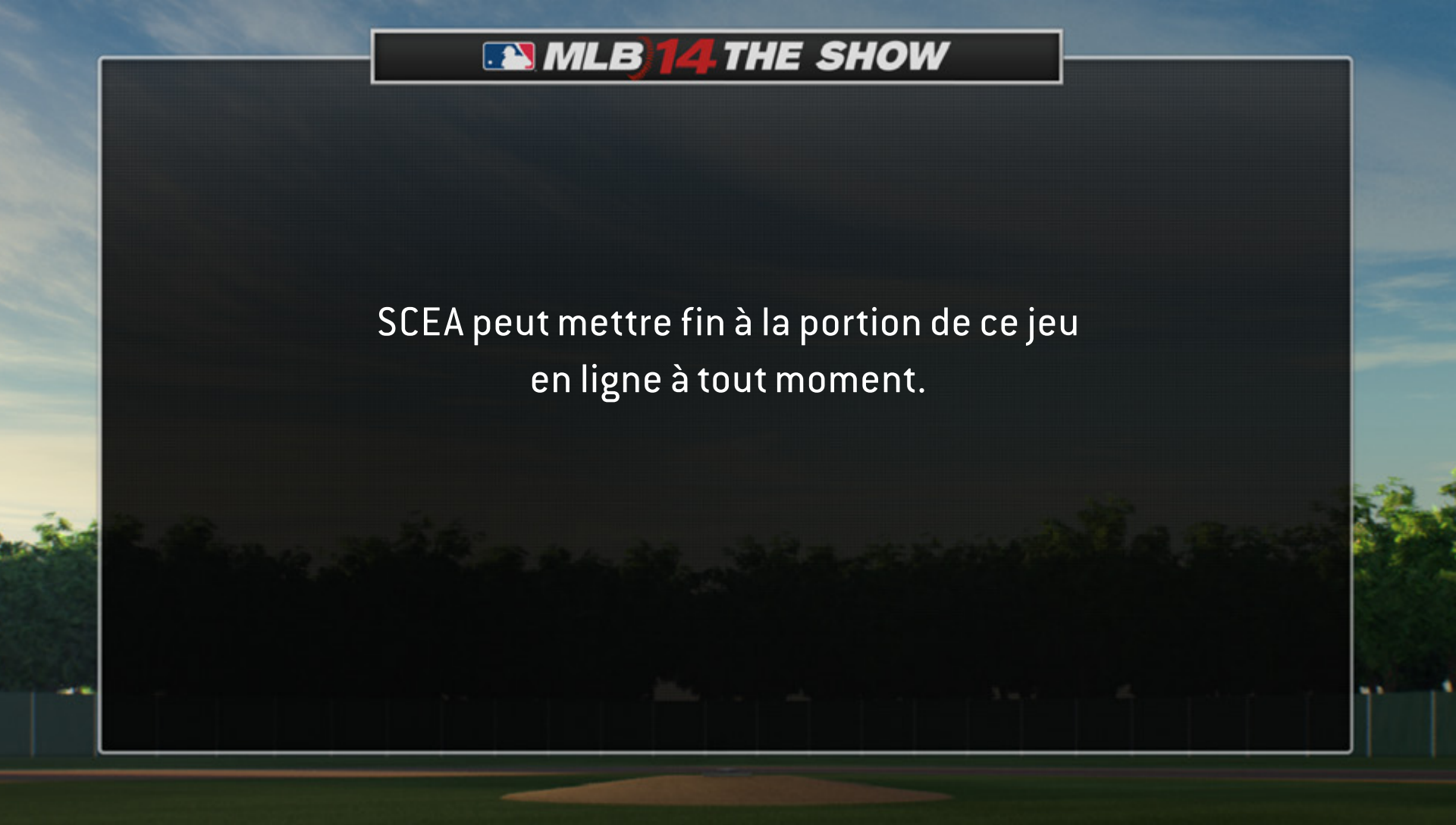
Si, pour quelque raison que ce soit, une perte ou une corruption de données survient, il est impossible de récupérer les données. Il est recommandé de sauvegarder les données régulièrement. Sony Computer Entertainment Inc. et ses filiales et sociétés affiliées ne seront pas responsables pour des dommages ou une blessure dans le cas d'une perte ou corruption de données.

MLB 14 THE SHOW

DIVULGATION SUR L'UTILISATION DES DONNÉES DE LOCALISATION

Ce jeu interagit avec d'autres applications qui utilisent les données de localisation (comme « near »).

Pour désactiver la données de localisation, allez à [Paramètres] > [Données de Localisation].


MLB 14 THE SHOW
SCEA peut mettre fin à la portion de ce jeu
en ligne à tout moment.

JEU DE CARTE AVIS – PARTIE 1

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC.

Son opération est sous réserve des deux conditions suivantes:

(1) cet appareil ne peut pas causer d'interférence préjudiciable, et

(2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, incluant une interférence qui pourrait causer un fonctionnement irrégulier

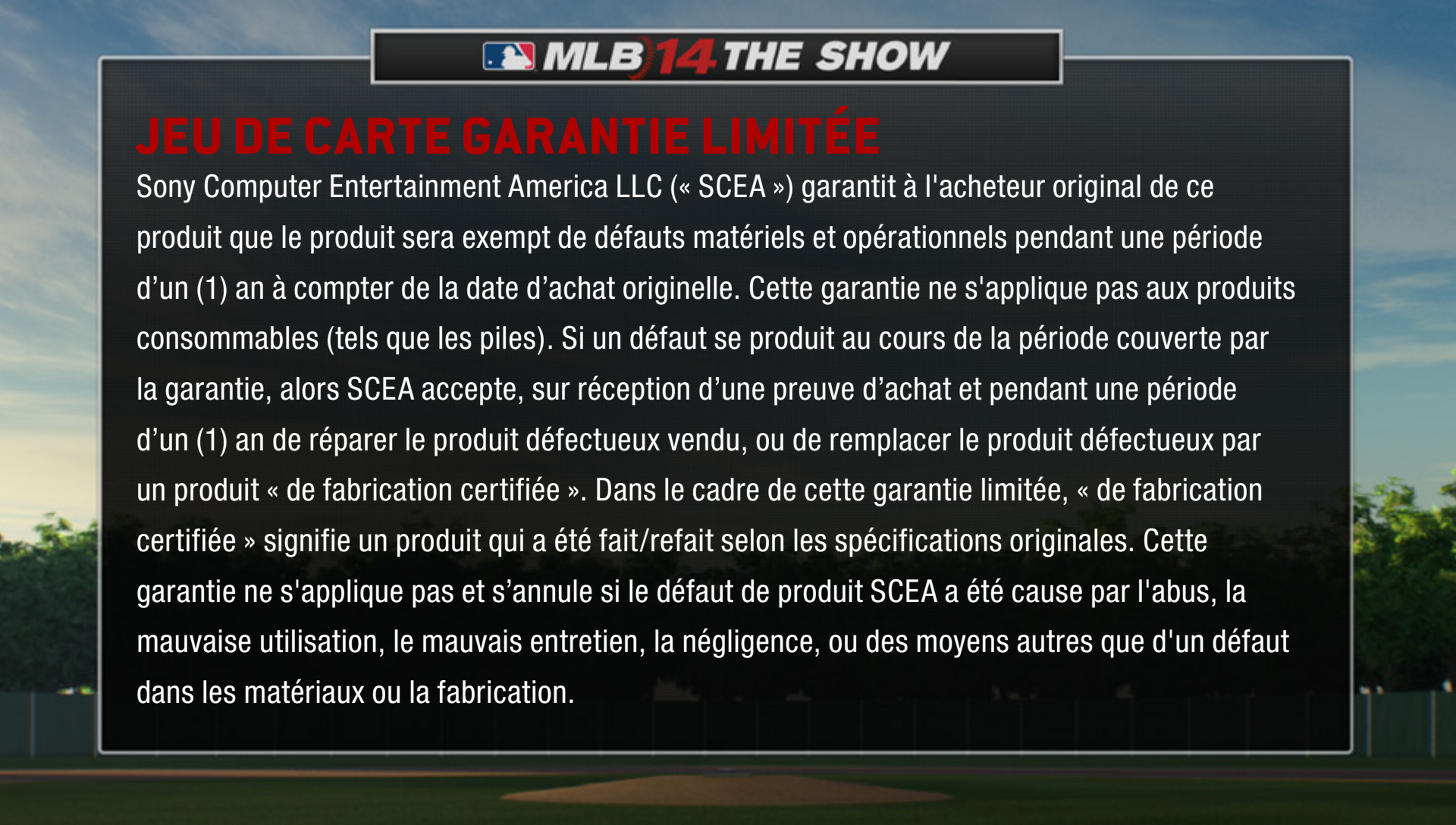
- Cet appareil a été testé et il a été déterminé qu'il se conforme aux normes pour un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces normes sont établies afin d'offrir une protection raisonnable contre une possibilité d'interférence préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise, et peut émettre une énergie radioélectrique et, s'il n'est pas installé ou utilisé selon les instructions, peut causer une interférence préjudiciable aux radiocommunications.

JEU DE CARTE AVIS – PARTIE 2

- Cependant, il est impossible de garantir qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation donnée. Si cet appareil cause une interférence préjudiciable à la réception radio ou télévisuelle ce qui peut être déterminé en allumant ou en éteignant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'interférence en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :
- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Éloigner l'appareil du récepteur.
- Brancher l'appareil sur un autre circuit que celui où le récepteur est branché.
- Demander de l'aide au détaillant ou à un technicien radio/télévision spécialisé.

Tout changement ou modification n'étant pas expressément approuvé dans ce manuel pourrait annuler votre droit d'utiliser cet appareil.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.



JEU DE CARTE GARANTIE LIMITÉE

Sony Computer Entertainment America LLC (« SCEA ») garantit à l'acheteur original de ce produit que le produit sera exempt de défauts matériels et opérationnels pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat originelle. Cette garantie ne s'applique pas aux produits consommables (tels que les piles). Si un défaut se produit au cours de la période couverte par la garantie, alors SCEA accepte, sur réception d'une preuve d'achat et pendant une période d'un (1) an de réparer le produit défectueux vendu, ou de remplacer le produit défectueux par un produit « de fabrication certifiée ». Dans le cadre de cette garantie limitée, « de fabrication certifiée » signifie un produit qui a été fait/refait selon les spécifications originales. Cette garantie ne s'applique pas et s'annule si le défaut de produit SCEA a été cause par l'abus, la mauvaise utilisation, le mauvais entretien, la négligence, ou des moyens autres que d'un défaut dans les matériaux ou la fabrication.

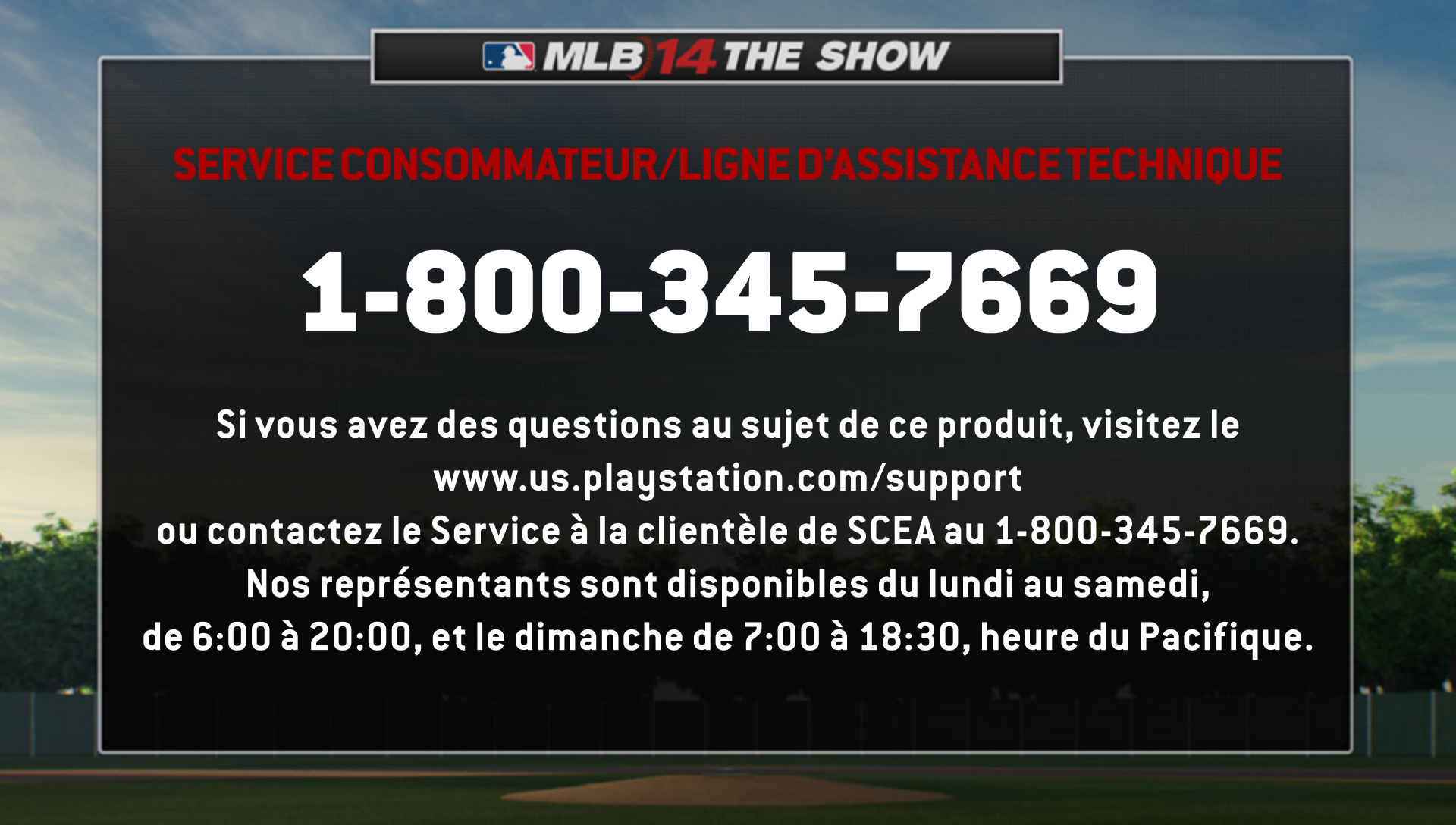
MLB 14 THE SHOW

JEU DE CARTE GARANTIE LIMITÉE

CETTE GARANTIE ANNULE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REVENDICATION OU DEMANDE D'INDEMNISATION DE TOUTE NATURE NE LIERA SCEA. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET DE COMPATIBILITÉ POUR UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE D'UN (1) AN DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, SCEA N'EST RESPONSABLE DES DOMMAGES FORTUITS OU CONSÉCUTIFS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SCEA. CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS DE LIMITATION SUR LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU D'EXCLUSION DE RESPONSABILITÉ, NI DE LIMITATIONS EN CAS DE DOMMAGES CONSÉCUTIFS. AINSI, LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉ CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE SITUATION.

Cette garantie vous donne des droits juridiques spécifiques. Vos droits peuvent varier selon l'état ou la province ou vous vous trouvez.

Cette garantie est valide seulement aux États-Unis et au Canada.



SERVICE CONSOMMATEUR/LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

1-800-345-7669

Si vous avez des questions au sujet de ce produit, visitez le
www.us.playstation.com/support
ou contactez le Service à la clientèle de SCEA au 1-800-345-7669.
Nos représentants sont disponibles du lundi au samedi,
de 6:00 à 20:00, et le dimanche de 7:00 à 18:30, heure du Pacifique.

MLB 14 THE SHOW

CONTRAT DE LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL

EN ACHETANT, EN TÉLÉCHARGEANT OU EN UTILISANT CE PRODUIT LOGICIEL (« LE LOGICIEL »), VOUS ACCEPTEZ IMPLICITEMENT LES TERMES DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL (« LICENCE »). Si vous n'acceptez pas les termes de la présente Licence, vous ne devez pas acheter, télécharger ou utiliser le Logiciel.

Veuillez prendre connaissance de l'intégralité de la présente Licence, qui régit votre utilisation du Logiciel. La présente Licence est entre l'éditeur du Logiciel (le « Concédant ») et vous-même (« Vous »). L'identité du Concédant figure sur l'emballage des produits physiques (par exemple, sur le boîtier contenant le disque Blu-ray du jeu) ou sur la page Web de la boutique en ligne en ce qui concerne les produits téléchargeables (par exemple, la page Web des jeux de PlayStation®Store). La présente Licence s'applique à Vous et au Concédant, sauf si Vous et le Concédant concluez une Licence distincte et valide, auquel cas les termes de cette Licence distincte prévaudront.

Si le Concédant est Sony Computer Entertainment America LLC (« SCEA »), cette Licence est entre Vous et SCEA. Si le Concédant n'est pas SCEA, alors (a) le Concédant, et non SCEA, est seul responsable du Logiciel; et (b) SCEA est un tiers bénéficiaire de cette Licence, ce qui signifie que SCEA a le droit de faire appliquer les termes de la Licence contre Vous.

REMARQUE – SI VOUS ÊTES RÉSIDENT DES ÉTATS-UNIS OU D'UN PAYS D'AMÉRIQUE DU NORD, D'AMÉRIQUE DU SUD OU D'AMÉRIQUE CENTRALE, ET DANS LA MESURE PERMISE PAR LES LOIS

APPLICABLES, LA PRÉSENTE LICENCE MENTIONNE DANS LA SECTION 6 UNE DISPOSITION EXÉCUTOIRE EN MATIÈRE DE RENONCIATION À TOUT ARBITRAGE ET À TOUT RECOURS COLLECTIF QUI AFFECTE VOS DROITS EN VERTU DU PRÉSENT ACCORD ET VIS-À-VIS DE TOUT « LITIGE » (TEL QUE DÉFINI DANS LA SECTION 6) ENTRE VOUS ET UNE ENTITÉ SONY (TELLE QUE DÉFINIE DANS LA SECTION 6). VOUS AVEZ LE DROIT DE REFUSER LA DISPOSITION EXÉCUTOIRE EN MATIÈRE DE RENONCIATION À TOUT ARBITRAGE ET À TOUT RECOURS COLLECTIF TELLE QU'ELLE EST DÉCRITE DANS LA SECTION 6.

1. **OCTROI DE LA LICENCE** – Le Logiciel vous est cédé sous licence, et non vendu. Si vous installez le Logiciel, le Concédant vous accorde une Licence limitée et non exclusive d'utilisation du Logiciel à des fins personnelles sur un système PlayStation® tel que PlayStation®4, PlayStation®3, PlayStation®Vita et/ou PSP® (PlayStation®Portable) et sur tout autre système PlayStation® existant et futur. Logiciel PlayStation®4 uniquement – Le Concédant vous accorde également une Licence limitée et non exclusive d'utilisation du bouton Partager pour répliquer ou diffuser en continu les sorties audio et vidéo du Logiciel vers des services de sociétés tierces pris en charge par le système PlayStation®4 (dans les cas où le Logiciel prend en charge l'utilisation du bouton Partager et où le Concédant dispose des droits nécessaires pour vous autoriser à enregistrer, modifier et partager les contenus du Logiciel. Cette licence limitée et non exclusive vous autorise également à enregistrer certaines parties des contenus du Logiciel sur le système PlayStation®4 et à utiliser les outils de ce système pour modifier ces enregistrements.

Tous droits relatifs au Logiciel qui ne vous sont pas accordés explicitement par cette Licence sont réservés par le Concédant, y compris les droits à toute propriété intellectuelle associée au Logiciel. La présente Licence ne vous autorise pas à, et vous convenez de ne pas (a) louer, louer à bail ou concéder le Logiciel en sous-licence ou encore mettre le Logiciel à la disposition d'autres utilisateurs dans un réseau ; (b) modifier, adapter, traduire, analyser par rétro-ingénierie, décompiler ou désassembler le Logiciel ; ni (c) créer des produits dérivés du Logiciel ; ou (d) copier, rendre public ou diffuser le Logiciel de manière non autorisée.

2. **MISES À JOUR ET DISPONIBILITÉ DES SERVEURS EN LIGNE** – La présente Licence s'applique également à toutes les mises à jour du Logiciel. Le Concédant peut, par une mise à jour automatique ou autres, modifier le Logiciel à tout moment pour quelque raison que ce soit. Si le Logiciel utilise des serveurs en ligne, le Concédant ne prend aucun engagement quant au maintien de la disponibilité de ces serveurs.

3. **CONNEXION INTERNET** – Certaines fonctions du Logiciel peuvent exiger une connexion Internet, dont vous devez assumer la responsabilité. S'agissant du téléchargement et de l'utilisation du Logiciel à travers ladite connexion Internet, vous demeurez redevable et responsable de tous les coûts et frais facturés par votre fournisseur de services Internet (FAI) en la matière.

4. **LIMITATIONS EN MATIÈRE DE GARANTIE, D'AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ ET DE RESPONSABILITÉ** – SAUF PAR LES PRÉSENTES, LE LOGICIEL ET TOUS LES SERVICES ASSOCIÉS

AU LOGICIEL SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET, DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LES LOIS APPLICABLES, LE CONCÉDANT EXCLUT TOUTE GARANTIE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, TOUTE GARANTIE DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE ET DE NON-CONTREFAÇON. SANS LIMITER AUCUNEMENT CE QUI PRÉCÈDE, LE CONCÉDANT NE GARANTIT PAS QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SERA ININTERROMPU OU EXEMPT D'ERREURS, QUE LE LOGICIEL SERA COMPATIBLE AVEC UN AUTRE PRODUIT, OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA CORRECTEMENT SUR TOUS LES TERMINAUX. À SA SEULE DISCRÉTION, LE CONCÉDANT PEUT SE DÉSISTER DU SUPPORT TECHNIQUE DU LOGICIEL À TOUT MOMENT, ET LE CONCÉDANT NE SAURAIT ENCOURIR AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LA SUPPRESSION DE CE SERVICE. LE CONCÉDANT NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE ENVERS VOUS POUR TOUTE BLESSURE PERSONNELLE, DOMMAGE MATÉRIEL, PERTE DE PROFITS, COÛT DES PRODUITS DE REMPLACEMENT, PERTE DE DONNÉES OU TOUTE AUTRE FORME DE DOMMAGES-INTÉRÊTS DIRECTS OU INDIRECTS, ACCIDENTELS, CONSÉCUTIFS OU PUNITIFS RÉSULTANT DE TOUTE CAUSE D'ACTION DÉCOULANT DE OU LIÉS À LA PRÉSENTE LICENCE OU AU LOGICIEL, QU'ILS SURVIENNENT PAR DÉLIT (Y COMPRIS NÉGLIGENCE), PAR CONTRAT, PAR RESPONSABILITÉ STRICTE OU AUTREMENT, ET QUE LE CONCÉDANT AIT ÉTÉ AVISÉ OU NON DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ TOTALE DU CONCÉDANT ENVERS VOUS POUR TOUS DOMMAGES NE SAURAIT DÉPASSER LE MONTANT PAYÉ POUR LE LOGICIEL. SI LE CONCEDANT EST SCEA ET QUE LE LOGICIEL EST ACHETE SUR SUPPORT PHYSIQUE (PAR

EXEMPLE, DISQUE BLU-RAY OU CARTE MEMOIRE), SCEA GARANTIT A L'ACHETEUR ORIGINAL DE CE SUPPORT PHYSIQUE QUE LE LOGICIEL NE PRESENTERA AUCUN VICE MATERIEL OU DE FABRICATION PENDANT UNE PERIODE DE 90 JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT ORIGINALE. PENDANT CETTE PERIODE DE 90 JOURS, SCEA ACCEPTE DE REPARER OU REMPLACER – A SA SEULE DISCRETION – LE LOGICIEL SCEA CONSIDERE. POUR RECEVOIR LES INSTRUCTIONS NECESSAIRES A LA REPARATION OU AU REMPLACEMENT DU LOGICIEL SCEA, N'HESITEZ PAS A CONTACTER L'ASSISTANCE CLIENTELE (VOIR SECTION 7 CI-DESSOUS). CETTE GARANTIE NE SAURAIT S'APPLIQUER (ET SERA ANNULEE) SI LE DEFAUT CONSTATE DANS LE LOGICIEL SCEA A ETE CAUSE PAR DETERIORATION, UTILISATION NON CONVENTIONNELLE, MAUVAIS TRAITEMENT OU NEGLIGENCE. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS CERTAINES LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ OU DE GARANTIE, IL EST POSSIBLE QUE CERTAINES OU TOUTES LES EXCLUSIONS ET LIMITATIONS CI-DESSUS NE VOUS CONCERNENT PAS.

5. **DIVERS** – La présente Licence doit être interprétée dans le cadre des lois de l'État de la Californie applicables aux ententes conclues entièrement dans l'État de la Californie. Si les termes d'arbitrage obligatoire de la Section 6 ne s'appliquent pas ou ne sont pas applicables en cas de Litige, les deux parties devront se soumettre à la juridiction personnelle de la Californie et convenir en outre que ce Litige sera porté devant un tribunal du comté de San Mateo (Californie). Si une quelconque disposition de la présente Licence est tenue comme étant non valide ou inapplicable, en totalité ou en partie, ladite disposition devra être modifiée dans la mesure

minimale nécessaire pour la rendre valide et exécutoire, et la validité et l'applicabilité de toutes les autres dispositions de la présente Licence ne sauraient en être affectées. La présente Licence constitue l'intégralité de la Licence entre les parties concernant l'objet des présentes et la présente Licence remplace toutes négociations antérieures faites par écrit et oralement et tous événements contemporains de négociations orales, d'engagements et d'interprétations entre les parties, lesquels événements sont fusionnés dans la présente. Les Sections 4, 5 et 6 sont réputées rester en vigueur après la résiliation de la présente Licence.

SI LE CONCÉDANT EST SCEA, LES SECTIONS 6 ET 7 S'APPLIQUENT.

6. **ARBITRAGE INDIVIDUEL OBLIGATOIRE POUR CERTAINS RÉSIDENTS –**

a. Les termes suivants de la présente Section 6, dans toute la mesure permise par les lois applicables, s'appliquent à Vous seulement si vous êtes un résident des États-Unis ou d'un pays d'Amérique du Nord, d'Amérique centrale ou d'Amérique du Sud.

b. Le terme « Litige » désigne toute contestation, réclamation ou controverse entre Vous et SCEA ou toute société affiliée de Sony (« Entité Sony ») au sujet de l'utilisation du Logiciel, que le Litige soit fondé sur un contrat, un statut, un règlement, une ordonnance, un délit (y compris fraude, fausse déclaration, incitation frauduleuse ou négligence) ou sur toute autre théorie juridique ou

équitable, et il inclut la validité, l'applicabilité ou la portée de la présente Section 6 (à l'exception de l'applicabilité de la clause de renonciation au recours collectif ci-dessous). Le terme « Litige » a le sens le plus large possible pouvant être appliqué.

c. Si vous avez un Litige (autre que ceux décrits ci-dessous comme exclus de l'arbitrage) avec une Entité Sony ou avec les responsables, les directeurs, les collaborateurs ou/et les agents d'une Entité Sony (« Entité Sony adverse ») qui ne peut pas être réglé par la négociation comme requise ci-dessous, Vous et l'Entité Sony adverse devez chercher à régler ce Litige uniquement par voie d'un arbitrage tel que décrit par les termes de la Section 6 et non porter ce Litige en justice. Le terme « Arbitrage » signifie que le Litige sera résolu par un arbitre neutre au lieu d'un juge ou d'un jury de tribunal.

d. VOUS ET L'ENTITÉ SONY CONVENEZ QUE TOUTE RÉCLAMATION DÉPOSÉE PAR VOUS OU PAR UNE ENTITÉ SONY À LA COUR DES PETITES CRÉANCES NE SAURAIT ÊTRE SOUMISE AUX TERMES D'ARBITRAGE TELS QUE DÉCRITS DANS LA PRÉSENTE SECTION 6.

e. SI VOUS NE SOUHAITEZ PAS ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES D'ARBITRAGE OBLIGATOIRE ET DE RENONCIATION À UN RECOURS COLLECTIF TELS QUE DÉCRITS DANS LA PRÉSENTE SECTION 6, VOUS DEVEZ AVISER SCEA PAR ÉCRIT DANS LES 30 JOURS DE LA DATE À LAQUELLE VOUS ACCEPTEZ LA PRÉSENTE LICENCE: VOTRE NOTIFICATION ÉCRITE DOIT ÊTRE POSTÉE ET ADRESSÉE À : « SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC, 2207 BRIDGEPOINTE PARKWAY,

SAN MATEO, CA 94404 (USA), ATTN: LEGAL DEPARTMENT – WAIVER », ET ELLE DOIT INCLURE : (1) VOTRE NOM, (2) VOTRE ADRESSE, (3) VOTRE IDENTIFIANT DE CONNEXION, LE CAS ÉCHÉANT, ET (4) UNE NOTIFICATION DÉCLARANT CLAIREMENT QUE VOUS NE SOUHAITEZ PAS RÉSOUDRE LES LITIGES AVEC AUCUNE ENTITÉ SONY AU MOYEN D'UN ARBITRAGE.

f. SI VOUS AVEZ UN LITIGE AVEC UNE ENTITÉ SONY, VOUS DEVEZ FAIRE PARVENIR UNE NOTIFICATION ÉCRITE EN CE SENS À L'ADRESSE SUIVANTE : « SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC, 2207 BRIDGEPOINTE PARKWAY, SAN MATEO, CA 94404 (USA), ATTN: LEGAL DEPARTMENT – DISPUTE RESOLUTION », DE MANIÈRE À DONNER À L'ENTITÉ SONY ADVERSAIRE L'OCCASION DE RÉSOUDRE CE LITIGE SIMPLEMENT ET PAR LA NÉGOCIATION.

g. Vous acceptez de négocier la résolution du Litige de bonne foi pendant une période non inférieure à 60 jours après l'avis dudit Litige. Si l'entité Sony adversaire ne résout pas votre Litige dans les 60 jours à compter de la réception de votre avis dudit Litige, Vous ou l'Entité Sony adverse pourrez soumettre votre réclamation à un arbitrage conformément aux termes de la présente Section 6.

h. TOUTE ACTION EN RÉSOLUTION DE LITIGES, QUE CE SOIT PAR ARBITRAGE OU DANS UN TRIBUNAL, DEVRA ÊTRE MENÉE EXCLUSIVEMENT SUR UNE BASE INDIVIDUELLE ET NON DANS LE CADRE D'UN RECOURS COLLECTIF OU D'UNE ACTION PAR REPRÉSENTANTS OU EN QUALITÉ DE MEMBRE NOMMÉ OU NON NOMMÉ D'UNE ACTION EN COLLECTIVITÉ OU EN CONSOLIDATION,

PAR REPRÉSENTANTS OU D'UNE ACTION PRIVÉE IMPLIQUANT UN PROCUREUR GÉNÉRAL PRIVÉ, À MOINS QUE VOUS ET L'ENTITÉ SONY ADVERSE CONVENIEZ SPÉCIFIQUEMENT ET PAR ÉCRIT DE PROCÉDER AINSI APRÈS ENGAGEMENT DE L'ARBITRAGE.

i. Si Vous ou l'Entité Sony adverse décidez de résoudre votre Litige par voie d'arbitrage, la partie qui a engagé la procédure d'arbitrage peut l'amorcer auprès de l'American Arbitration Association (« AAA », www.adr.org) ou JAMS (www.jamsadr.com). Si les conditions de la présente Section 6 sont en conflit avec les règles de l'organisation d'arbitrage sélectionnée par les parties, lesdites conditions prévaudront.

j. Aux États-Unis, la loi américaine Federal Arbitration Act (« FAA ») régit l'arbitrabilité de tous les litiges impliquant des échanges commerciaux entre plusieurs états. Toutefois, certaines lois fédérales ou d'état peuvent également s'appliquer au fond du Litige. En ce qui concerne les réclamations inférieures à 75 000 $USD, les « Supplementary Procedures for Consumer-Related Disputes/procédures complémentaires en matière de litiges entre consommateurs » proposées par l'AAA (« Procédures complémentaires ») s'appliqueront y compris en ce qui concerne le barème des honoraires d'arbitrage énoncé dans la Section C-8 desdites procédures complémentaires. En ce qui concerne les réclamations supérieures à 75 000 $USD, les « Commercial Arbitration Rules/ règles d'arbitrage commercial » de l'AAA et les barèmes d'honoraires applicables aux procédures ne faisant pas intervenir un recours collectif prévaudront.

k. Les règles de l'AAA sont disponibles sur www.adr.org ou en communiquant au 1-800-778-7879. En outre, si votre réclamation ne dépasse pas 75 000 $USD et que vous avez émis un avis à l'Entité Sony adverse conformément aux descriptions qui précèdent et négocié de bonne foi avec cette Entité, et si l'arbitre décide que vous êtes la partie gagnante de l'arbitrage, vous serez alors en droit de recouvrer les frais raisonnables d'avocat et les frais tels que déterminés par l'arbitre, et ce en complément des droits à recouvrer les mêmes frais dans le cadre des lois fédérales ou/et d'état qui auront été accordés à l'Entité Sony adverse ou à Vous.

l. L'arbitre rendra son jugement par écrit, mais sans avoir à fournir un exposé de ses motifs, à moins que l'une des parties lui en fasse la demande. Ce jugement de l'arbitre sera réputé exécutoire et définitif, à l'exception de tout droit d'appel prévu par la FAA, et il pourra être inscrit dans tout tribunal ayant compétence sur les parties en matière d'application de ce jugement.

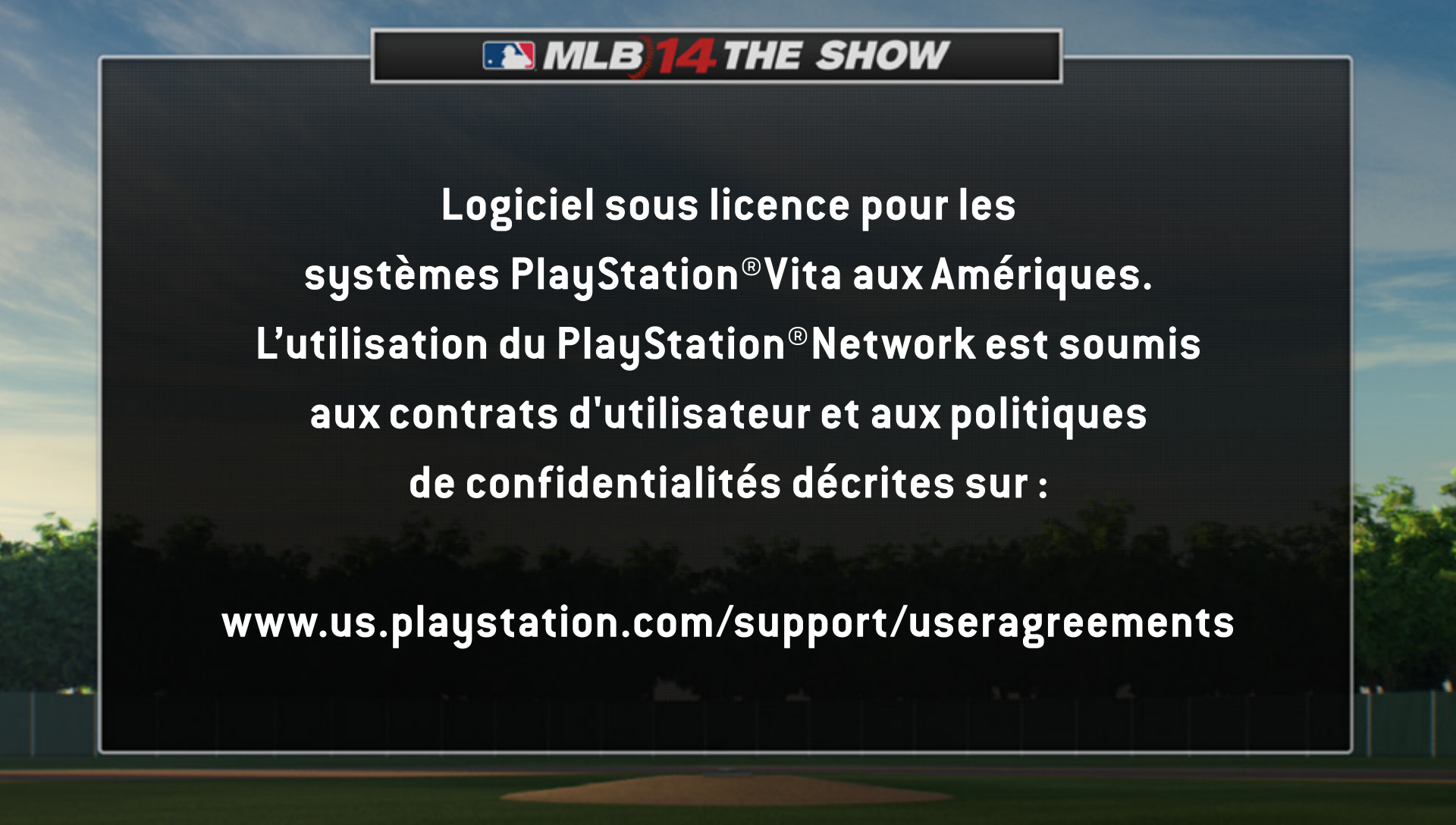
m. Vous ou l'Entité Sony adverse pourrez engager l'arbitrage dans le comté de San Mateo, Californie, ou dans votre comté de résidence. Si vous sélectionnez votre comté de résidence, l'Entité Sony adverse sera autorisée à transférer l'arbitrage dans le comté de San Mateo à condition qu'elle accepte de payer les taxes ou les frais supplémentaires que Vous subiriez par suite de ce changement dans l'emplacement fixé par l'arbitre.

n. Si une clause quelconque de la présente Section 6 (autre que la clause de renonciation à un recours collectif ci-dessus) est illégale ou inapplicable, cette clause sera supprimée de la présente Section 6, et le reste de la présente Section 6 conservera l'intégralité de son effet. Si la clause de renonciation à un recours collectif est jugée illégale ou inapplicable, l'intégralité de la présente Section 6 deviendra inapplicable, et le Litige devra être jugé par un tribunal.

o. La présente Section 6 est réputée rester en vigueur après la résiliation de la présente Licence.

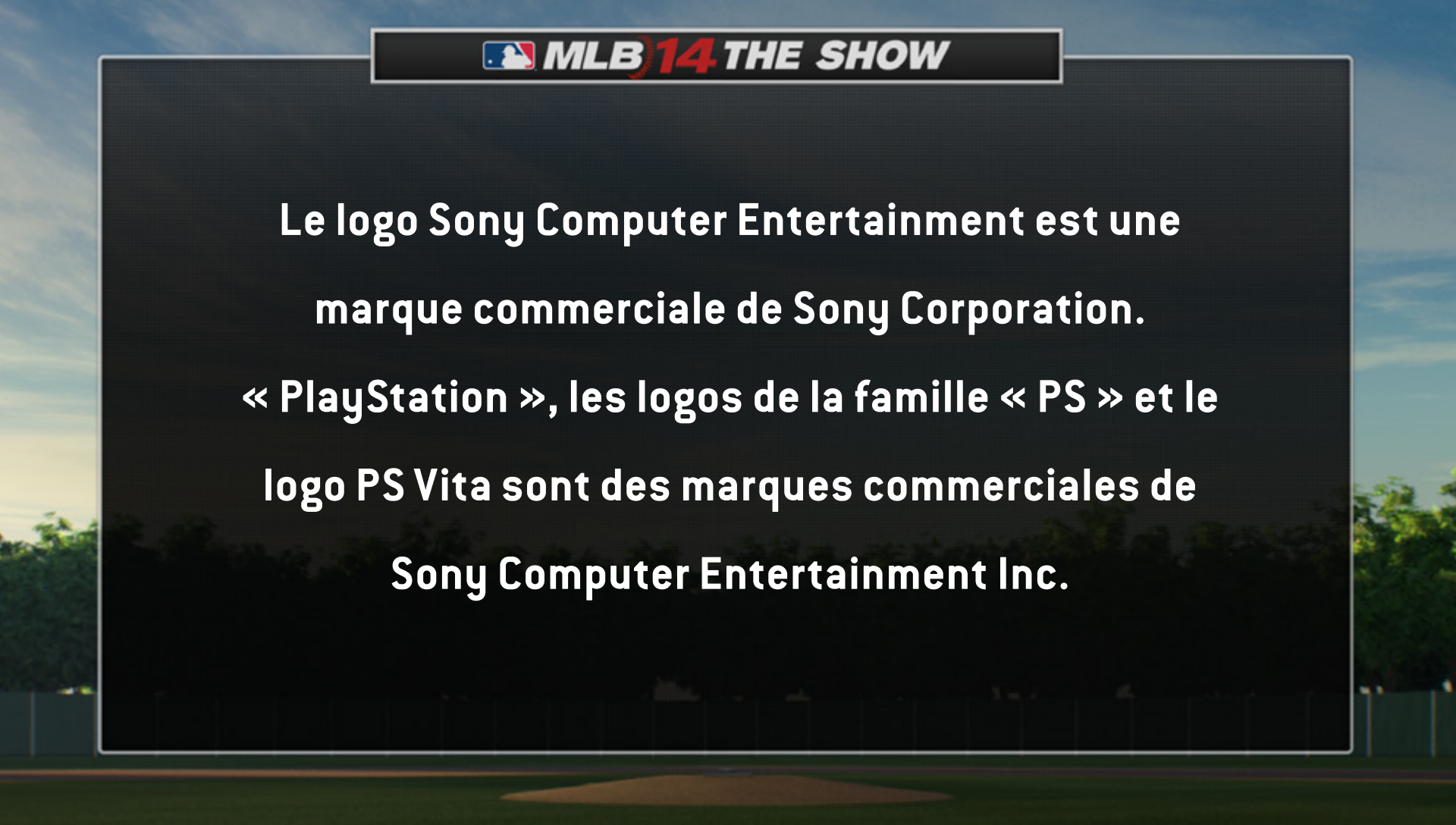
7. **QUESTIONS, PLAINTES OU RÉCLAMATIONS –** Pour toute questions ou réclamation relative au logiciel SCEA, n'hésitez pas à contacter l'Assistance clientèle (https://support.us.playstation.com/app/contact_options).

8. **UTILISATION DE PRODUITS NON AGREES PAR SCEA –** Il est fortement déconseillé d'utiliser des logiciels, des périphériques ou tout autre produit non agréé par SCEA : vous risquez d'endommager votre système PlayStation et/ou d'annuler la garantie de votre système PlayStation. Seuls les logiciels et périphériques officiels ou cédés sous licence officielle doivent être utilisés avec votre système PlayStation (par exemple, par connexion aux ports de la manette ou à l'aide d'une carte mémoire).



Logiciel sous licence pour les
systèmes PlayStation®Vita aux Amériques.
L'utilisation du PlayStation®Network est soumis
aux contrats d'utilisateur et aux politiques
de confidentialités décrites sur :

www.us.playstation.com/support/useragreements



Le logo Sony Computer Entertainment est une marque commerciale de Sony Corporation.
« PlayStation », les logos de la famille « PS » et le logo PS Vita sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.